

Agenda – Workshop 17

Övergripande Lärandemål:

Alla

Agenda

Check-in

- Agenda
- Närvaro
- Uppstart

Repetition

Agila metoder

- Agila metoder och Agila manifestet.

AI-verktyg

- AI-verktygs effektivisering av arbetsprocessen
- Potentiellt störningsmoment i inlärningsprocessen.

Användning av utvecklingsmiljöer

- Utvecklingsmiljöer, typ IDE, för programmering i C/C++.
- Visual Studio Code

Grundläggande felsökning

- Felsökningstekniker och debugging av programkod.
- Syntaxfel och logiska fel.

Grundläggande in- och utmatning

- Input och output av data i ett C-program.

Grundläggande nätverkskunskap

- Client-server arkitekturen.
- Implementation av arkitekturen.

Gruppdynamik

- Förutsättningar för god respektive dålig gruppdynamik.

IT-systemets uppbyggnad

- Hur moderna IT-system är uppbyggda. Teknikstackar.

Programmering i C och C++

- Koda, kompilera och exekvera källkod. Grundläggande begrepp inom programmering.
- Datatyper, variabler, operatorer, konstanter, arrayer, strängar, sekvens, selektion, iteration, funktioner, strukturer, pekare

Versionshantering i Git

- Versionshantering av källkod med Git och GitHub.

- **Yrkesrollen Systemutvecklare**

- Vanligaste rollerna inom IT-branschen. Systemutvecklarens roll.

Agenda – Workshop 17

Dagens övningar

- Diskussion kring kursinnehållet

Check-up / Genomgång

Rast 10 minuter ca 1 gång per timma

Check-in

Vi startar dagen med en kort introduktion från utbildaren

- **Agenda**
 - Gå igenom dagens plan och mål.
- **Närvaro**
 - Vilka närvarar?
- **Uppstart**
 - Utbildaren småpratar och ställer kul/intressanta frågor till studenterna.

Repetition

Repetition av kursinnehållet.

Helklass

- Diskussion kring kursinnehållet.
- Ställa frågor.

Check-out

Avslutande reflektion och information om nästa kurs.